

PENGARUH ERA SOCIETY 5.0 TERHADAP INDUSTRI PARIWISATA

Achmad Zidan Rahematus Salam¹, Tarabunga Angelyca²

1,2 Program Studi Pariwisata, Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia 12520

*email korespondensi: achmadzidanrs@gmail.com, tarabungaaaa@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of information technology today in the tourism industry has changed the behavior of tourists. After the emergence of the industrial revolution 4.0 in Indonesia which had an impact on all industries, now tourists are faced with the existence of Society 5.0 (Society 5.0). This era is characterized by easy access to information and humans (humans) who are not only used as objects (passive elements), but play an active role as subjects (active players) who work with physical systems in achieving goals and solving every problem that occurs in society, especially in the tourism industry. The purpose of this study is to describe the effects that occur in the tourism industry in the era of society 5.0. This analysis identifies efforts made to improve creative and innovative skills for the tourism industry in the era of society 5.0. The research instrument used is a questionnaire given to users of digital tourism-based applications. The results of the study concluded that the relationship between society and technology has a great influence on the tourism industry. The existence of digital tourism makes tourists helpful in planning their travel due to the ease of information found through the application system, the ease of digital tourism makes tourists efficient and effective because of its use which can be done anywhere and anytime. In addition, digital tourism provides benefits for many tourists and of course many communities or stakeholders who have creative ideas in the world of tourism. With digital tourism, it is hoped that the government will pay attention to signal coverage to be more adequate in all regions not only to support digital tourism, but also to improve internet services while optimizing the development of digital nomad tourism trends in Indonesia.

Keyword: Industrial Revolution 4.0, Tourism, Society 5.0.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada masa kini di industri pariwisata memberikan perubahan perilaku dari para wisatawan. Setelah kemunculan Revolusi industri 4.0 di Indonesia yang berdampak pada semua industri, kini para wisatawan di hadapkan dengan adanya Society 5.0 (Masyarakat 5.0). Era ini ditandai dengan kemudahan akses informasi serta manusia (manusia) yang tidak hanya dijadikan obyek (passive element), tetapi berperan aktif sebagai subyek (active player) yang bekerja bersama physical system dalam mencapai tujuan dan memecahkan setiap permasalahan yang terjadi pada masyarakat khususnya dalam industri pariwisata. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh yang terjadi pada industri pariwisata di era society 5.0. Analisis ini mengidentifikasi usaha – usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan yang kreatif dan inovatif terhadap industri pariwisata pada era society 5.0. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan kepada pengguna aplikasi yang berbasis pariwisata digital. Hasil penelitian disimpulkan bahwa hubungan masyarakat dengan teknologi sangat memberikan pengaruh yang besar dalam industri pariwisata. Adanya digital tourism Membuat para wisatawan terbantu dalam merencanakan perjalanan wisata mereka dikarenakan mudahnya informasi yang ditemukan melalui sistem aplikasi, kemudahan digital tourism membuat wisatawan menjadi efisien dan efektif karena penggunaannya yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu digital tourism memberikan manfaat bagi banyak wisatawan dan tentunya banyak terciptanya komunitas atau pelaku stakeholder yang mempunyai ide – ide kreatif dalam dunia pariwisata. Dengan adanya digital tourism diharapkan pemerintah memperhatikan signal coverage dapat lebih memadai di seluruh daerah bukan hanya untuk menunjang digital tourism, peningkatan layanan internet sekaligus mengoptimalkan perkembangan tren wisata digital nomad di Indonesia

Kata kunci: Pariwisata, Revolusi Industri 4.0, Society 5.0.

PENDAHULUAN

Industri pariwisata yang saat ini telah sangat pesat dalam kemajuan teknologi dan pemasaran digitalnya, istilah Industri 4.0 santer menghiasi media massa maupun media sosial. Ada yang menyebut dengan era disrupsi. Atau situasi dimanapergerakan dunia industri tidak lagi linier. Di tambah dampak dari adanya pandemic Covid-19 pada tahun 2019 ini masyarakat di paksa untuk lebih cepat lagi dalam beradaptasi dengan teknologi dan revolusi industri 4.0, istilah revolusi industri pertama-tama di gaungkan oleh satu team dari para ahli yang merumuskan strategiteknologi untuk pemerintah Germany salah satunya ialah Profesor Klaus Schwab. Seorang ekonom terkenal asal Jerman yang menulis dalam bukunya: The Fourth Industrial Revolution, dan mereka membagi revolusi industri menjadi empat. Pertama dengan penemuan mesin uap, kedua elektrifikasi. Ketiga penggunaan komputer, dan keempat revolusi era digital ini. Kondisi yang saling mendisrupsi ini bisa terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi digital. Seperti kecerdasan buatan (artificial intelligent). Yang jika dipadukan dengan internet of thing (IoT) akan mampu mengolah jutaan data (big data) menjadi suatu keputusan atau kesimpulan. Akibatnya, berimbas pula pada tatanan sosial masyarakat yang mendorong keadaan masyarakat pada era Smart Society atau Society 5.0 (Masyarakat 5.0).

Melalui Society 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan akan mentransformasi jutaan data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan. Tentu saja diharapkan, akan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Tidak dapat dipungkiri, transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dalam Society 5.0, jugaditekankan perlunya keseimbangan pencapaian ekonomi dengan penyelesaian problem sosial. Dalam Industri 4.0, dikenal adanya cyber–physical system (CPS) yang merupakan integrasi antara physical system, komputasi dan juga network/komunikasi. Dan Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari CPS

menjadi cyber–physical–human systems. Dimana human (manusia) tidak hanya dijadikan obyek (passive element), tetapi berperan aktif sebagai subyek (active player) yang bekerja bersama physical system dalam mencapai tujuan (goal). Jadi interaksi antara mesin (physical system) dan manusia masih tetap diperlukan.

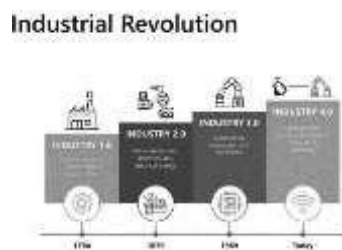
Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh yang terjadi pada industry pariwisata di era society 5.0 dan mengidentifikasi usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan yang kreatif dan inovatif terhadap industry pariwisata pada era society 5.0.

KAJIAN PUSTAKA

PARIWISATA

Menurut Bakaruddin (2008:17) pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang maupun berkelompok untuk sementara waktu, dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha dan mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, akan tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beranekaragaman.

REVOLUSI INDUSTRI



Gambar 1 Revolusi Industri.

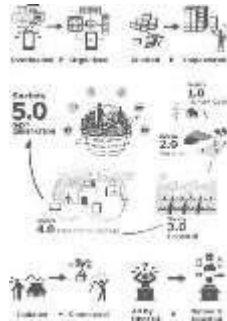
Revolusi industri adalah suatu perubahan yang berlangsung cepat dalam pelaksanaan proses produksi dimana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia digantikan oleh mesin, sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (value added) yang komersial.

Pada revolusi Industri 1.0, tumbuhnya mekanisasi dan energi berbasis uap dan air menjadi penanda. Tenaga manusia dan hewan digantikan oleh kemunculan mesin. Mesin uap pada abad ke-18 salah satu pencapaian tertinggi. Revolusi Industri 2.0 perubahannya ditandai dengan berkembangnya energi. revolusi Industri 3.0 yang ditandai dengan tumbuhnya industri berbasis elektronika, teknologi informasi, serta otomatisasi. Saat ini kita memasuki revolusi industri 4.0

Menurut Herman, dalam jurnal (Sawitri, 2019) mengatakan bahwa Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah era industri digital dimana seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara real time dimana saja kapan saja dengan memanfaatkan IT (teknologi informasi) berupa internet dan CPS, IoT dan IoS guna menghasilkan inovasi baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien.

SOCIETY

Gambar 2 Era Society.



Society 1.0 didefinisikan sebagai kelompok-kelompok orang yang berburu dan berkumpul dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam. Society 2.0 membentuk kelompok berdasarkan budaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa. Society 3.0 adalah masyarakat yang mempromosikan industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal dan Society 4.0 adalah masyarakat informasi yang menyadari peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi.

Dalam revolusi industri 4.0 Society 5.0 adalah sebuah konsep yang digagas oleh pemerintah Jepang dengan mempertimbangkan aspek teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia. Akan tetapi, gagasan ini juga didukung oleh pertimbangan akan aspek humaniora sehingga diperoleh konsep keseimbangan dalam implementasi teknologi tersebut guna mencapai sebuah komunitas masyarakat yang didefinisikan sebagai super smart society yang dibutuhkan di berbagai future services dalam berbagai sektor. (Sabri, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2017:14), adalah teknik yang didasarkan pada filosofi positivis yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel biasanya digunakan secara sewenang-wenang, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Artikel ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu dengan membagikan kuesioner. Untuk melakukan kajian yang lebih mendalam, temuan-temuan sebaran survei kepada responden dijabarkan langsung ke dalam bentuk numerik. Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini akan membantunya memahami informasi yang dikumpulkan dan memungkinkannya untuk menyajikannya secara terstruktur sehingga dia dapat mengevaluasi dan menarik kesimpulan. Waktu pengambilan data dimulai pada tanggal 10 Juni 2023.

Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert adalah alat untuk mengevaluasi perilaku dan pemahaman individu tentang suatu subjek yang menguji atau mengukur data yang digunakan dalam analisis hasil penelitian melalui kuesioner. (Sugiyono, 2011:93). Hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram lingkaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1 Jumlah Pengguna Teknologi di Indonesia.



Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Kehadiran teknologi berperan penting dalam mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai hal, salah satunya sektor pariwisata. Masyarakat jaman sekarang dengan melakukan pembelian kebutuhan sehari-hari secara online, di era digital seperti saat ini banyak masyarakat yang melakukan pembelian tiket pesawat, tiket kereta api, dan melakukan reservasi hotel secara online melalui situs-situs penjualan tiket pesawat dan hotel karena dinilai sangat mempermudah, cepat, dan praktis dalam pembelian. Sehingga perusahaan jasa seperti e-Commerce lebih banyak menekankan kepada kualitas pelayanan. Seperti halnya perusahaan Traveloka, Tiket.com, Trip Advisor, dsb merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan pemesanan tiket pesawat dan reservasi hotel secara online.

Digital tourism dibuat untuk memudahkan dan menghemat waktu dalam melakukan pemesanan. Keunggulan yang ditawarkan pada aplikasi atau e-commerce digital tourism yang diberikan kepada masyarakat adalah “tiket saya”. Jadi, tiket yang telah dipesan melalui aplikasi dapat langsung ditampilkan pada aplikasi tanpa harus mencetak dan membuka email terlebih dahulu, sehingga mempermudah serta menghemat waktu dalam melakukan check-in. Aplikasi atau E-commerce digital tourism dapat diunduh secara gratis melalui App Store dan Google Play. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi atau E-commerce digital tourism bukan hal yang diragukan lagi. Karena dengan menulis keyword tiket pesawat dan reservasi hotel pada kolom google maka akan muncul tiket pesawat dan reservasi hotel pada situs aplikasi atau e-commerce digital tourism. Pembelian tiket reservasi dan pesawat pada sudah tersedia dalam smartphone serta bisa memilih jadwal, serta memilih budget yang sesuai. Dalam pembayaran tiket pesawat dan reservasi hotel bisa dapat melalui transfer, pembayaran melalui atm, kartu kredit, debit dsb. Aplikasi atau e-commerce digital tourism memberikan berbagai kenyamanan kepada wisatawan dengan sistem pemesanan tiket pesawat, travel dan reservasi hotel yang cepat, pembayaran yang mudah dan aman, sehingga memberikan berbagai pilihan harga tiket, travel dan hotel sesuai dengan budget konsumen. Selain itu memberikan informasi mengenai lokasi atau tempat rekomendasi hotel, dan tempat wisata.

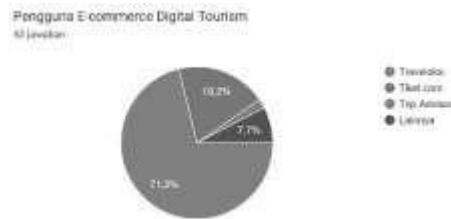
Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner pada pengguna aplikasi / e-commerce digital tourism, diperoleh hasil diagram dibawah ini :

a) Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat seluruh Indonesia yang menggunakan aplikasi atau e-commerce digital tourism. Responden yang didapat dari hasil penelitian sebanyak 52 responden yang dimana laki-laki sebanyak 16 responden sedangkan perempuan sebanyak 36 responden. Rata-rata usia terbanyak usia 18 - 25 tahun. Serta pekerjaan dari responden sebanyak 37 orang sebagai pelajar/mahasiswa, 10 responden sebagai wirawasta dan 5 responden lainnya bekerja selain pegawai negeri.

b) Pengguna Aplikasi / E- Commerce Digital Tourism

Gambar 2 Diagram Pengguna Aplikasi / E – Commerce Digital Tourism.



Berdasarkan gambar 2 diatas maka didapatkan hasil kuesioner yang dilakukan pada 52 koresponden memperoleh totalan sebanyak 37 responden memilih menggunakan traveloka dengan persentase 71,2% ,sebanyak 10 responden menggunakan tiket.com dengan persentase 19,2%, dan sebanyak 4 responden menggunakan aplikasi lainnya dengan persentase 7,7% serta sebanyak 1 responden menggunakan tripadvisor dengan presentasi 1,9%.

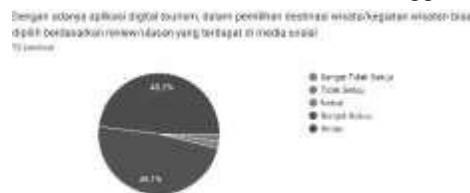
c) Penilaian Berdasarkan Kemudahan Penggunaan

Gambar 3 Berdasarkan Kemudahan Penggunaan.



Berdasarkan gambar 3 diatas, dapat diketahui bahwa dengan adanya aplikasi digital tourism, dapat membantu perjalanan wisata mengenai informasi destinasi wisata menjadi lebih mudah. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang dilakukan pada 52 orang memperoleh hasil 18 responden memilih setuju dengan jumlah persentase 34,6% dan diperkuat oleh 31 responden memilih sangat setuju dengan jumlah persentase 59,6%

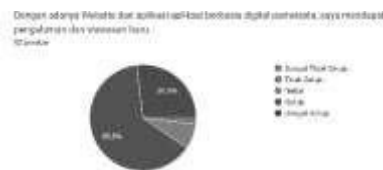
Gambar 4 Berdasarkan Kemudahan Penggunaan.



Berdasarkan gambar 4 diatas, dapat diketahui bahwa dengan adanya aplikasi digital tourism, dalam pemilihan destinasi wisata/kegiatan wisata bisa dipilih berdasarkan review/ulasan yang terdapat di media sosial. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang dilakukan pada 52 orang memperoleh hasil seimbang yaitu sebanyak 25 responden memilih setuju dengan jumlah persentase 48,1% dan diperkuat oleh 25 responden memilih sangat setuju dengan jumlah persentase 48,1%.

d) Penilaian Berdasarkan Manfaat

Gambar 5 Berdasarkan Manfaat.



Berdasarkan gambar 5 diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 33 orang dengan persentase 65,3% setuju adanya website dan aplikasi-aplikasi berbasis digital pariwisata, wisatawan mendapat pengalaman dan wawasan baru. Hal ini diperkuat dengan 14 responden dengan persentase 26,9% memilih sangat setuju, namun 4 responden lainnya dengan persentase 7,7% memilih netral dan 1 responden memilih tidak setuju dengan pernyataan setuju adanya website dan aplikasi-aplikasi berbasis digital pariwisata, wisatawan mendapat pengalaman dan wawasan baru.

Gambar 6 Berdasarkan Manfaat.



Berdasarkan gambar 6 diatas, dapat diketahui bahwa dengan adanya kemajuan industri teknologi khususnya pada pariwisata, terciptanya komunitas-komunitas online yang dapat membuka peluang dan ide-ide kreatif dalam dunia pariwisata. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang dilakukan pada 52 orang memperoleh hasil seimbang yaitu sebanyak 25 responden memilih setuju dengan jumlah persentase 48,1% dan diperkuat oleh 25 responden memilih sangat setuju dengan jumlah persentase 48,1%.

1. Analisis SWOT

Setelah dilakukan analisa penyebaran kuesioner terhadap 52 responden maka dapat diformulasikan kedalam analisa SWOT dimana kondisi internal digambarkan sebagai kekuatan (strength) dan kelemahan (weakness), sedangkan kondisi eksternal adalah sebagai peluang (opportunities) dan ancaman/tantangan (threats). Hasil analisa SWOT dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7 Analisis SWOT Aplikasi Pariwisata Digital

Analisa SWOT Aplikasi Pariwisata Digital Terhadap Perilaku Wisatawan	
Strength (Kekuatan) - S	Weakness (Kelemahan) - W
Kemudahan akses dan kecepatan pemberian informasi produk wisata yang ditawarkan pariwisata.	Jaringan internet yang belum stabil dan merata di seluruh wilayah Indonesia.
Munculnya produk wisata yang lebih kreatif dan inovatif.	Keperawatan wisatawan terhadap website pariwisata.
Munculnya aplikasi-aplikasi transportasi dalam mendukung kegiatan wisata para wisatawan.	Belum maksimalnya pemahaman tentang penggunaan aplikasi digital pariwisata terhadap wisatawan.
Produk wisata yang lebih dikenal secara nasional maupun internasional.	Sistem website/aplikasi pariwisata digital yang masih belum sempurna.
Opportunities (Peluang) - O	Threats (Ancaman) - T
terbukanya lapangan pekerjaan untuk pelaku usaha pariwisata.	Tingkat kejahatan online untuk navigasi pelanggan dengan melakukan penyalahgunaan, cybercrime, dan pembajakan akan data pelanggan pada saat melakukan transaksi semakin tinggi.
adanya digital tourism meningkatkan kualitas produk pariwisata.	Tersementanya lingkungan alam destinasi wisata akibat aktivitas wisatawan yang ramai.
Terbentuknya komunitas-komunitas pecinta wisata yang dapat membuka ide-ide kreatif.	
Terbukanya pasar wisatawan lokal maupun mancanegara.	Tersementanya nilai-nilai budaya lokal akibat adanya kunjungan budayawan wisatawan.

Dari hasil dan pembahasan di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa hubungan masyarakat dengan teknologi sangat memberikan pengaruh yang besar dalam industri pariwisata yang sangat pesat perkembangannya ini, Industri yang sudah berevolusi dimana kecanggihan Artificial Intelegent dan IoT sangat Membantu dalam memberikan kemudahan kepada para Masyarakat khususnya wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata dikarenakan mudahnya informasi yang ditemukan melalui sistem aplikasi, kemudahan digital tourism membuat wisatawan menjadi efisien dan efektif karena penggunaannya yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Selain itu Revolusi industri digital pariwisata juga memberikan banyak manfaat di era society/ masyarakat 5.0 ini khususnya kepada para wisatawan yang dapat melahirkan banyak terciptanya komunitas atau pelaku parekraf yang mempunyai ide – ide kreatif dalam dunia pariwisata.

Dengan adanya kemajuan teknologi digital tourism diharapkan pemerintah lebih memperhatikan signal coverage yang lebih memadai di seluruh daerah, hinggapelosok bukan hanya untuk menunjang adanya kegiatan digital tourism, peningkatan layanan internet sekaligus mengoptimalkan perkembangan tren wisata di Indonesia yang merata. Juga diharapkan dengan adanya kemajuan teknologi ini banyak lahirnya aplikasi/website atau suatu terobosan baru yang kreatif dan inovatif dalam masyarakat sehingga terciptanya problem solving dalam setiap masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari dalam berkegiatan khususnya dalam lingkup pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., & Mustofa, M. (2022). ANALISIS SWOT DISRUPTIF SOCIETY 5.0: HUMAN RESOURCE MANAGEMENT MEWUJUDKAN PERTUMBUHAN EKONOMI. *Procuratio : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(4), 385-393. doi:10.35145/procuratio.v10i4.2259
- Ghufron, G. (2018, September). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. In *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* (Vol. 1, No. 1).
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020, December). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 1-14).
- Puspita, Y., Fitriani, Y., Astuti, S., & Novianti, S. (2020, April). Selamat tinggal revolusi industri 4.0, selamat datang revolusi industri 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Sabri, I. (2019). Peran pendidikan seni di era society 5.0 untuk revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No.1, pp. 342-347).
- Sawitri, D. (2019). Revolusi Industri 4.0: Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4(3).
- Suwardana, H. (2018). Revolusi industri 4.0 berbasis revolusi mental. *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(2), 109-118.